


# N°136

TOUTE L'ACTUALITE DU MONDE ATARI !




4€ - Automne 2004

## L'USB SUR ATARI !!!

- Suite du Dossier sur le Portfolio -
- Passer de Notator à Logic -
- Le Plein de Sharewares et Démos -

# EDITORIAL




Voici le numéro 136 de ST Magazine. Déjà 7 numéros depuis que ArTOS a changé de nom. Le temps passe vite et nous voilà déjà à l'Alchimie IV, les "add-ons" pour la CT60 arrivent et proposent l'usb. La lecture de DVD ainsi que l'encodage de vidéos dans des formats du type divX sont désormais possibles. Bref, nos machines qui semblaient avoir plusieurs guerres de retard (pas d'usb, pas de firewire, pas de lecteurs de carte mémoire, pas de DVD, pas rapides, etc.) ne se sentent plus. Comme quoi, à défaut d'une véritable nouvelle machine, la CT60 semble avoir redonné une impulsion salvatrice à nos machines, tout au moins au Falcon.

L'adaptation de logiciels open source semblent devenir de plus en plus courante. Et on ne peut que s'en féliciter. Tout ça ne peut qu'inciter toute la communauté Atari à continuer dans cette voie et à être fière de ses machines même si elles ne sont plus à la mode. ST Magazine continue plus que jamais à accompagner tout cela en proposant de relater ces faits, de tester toutes ces nouvelles choses, de se lancer dans des dossiers de fond. ST Magazine semble rencontrer, de par l'existence de ST Magazine version anglaise, un certain succès d'estime à l'échelle internationale. Et les sorties simultanées de ST Magazine 134 et 135 version anglaise devraient confirmer ces faits. De plus, 16/32 systems, seul revendeur actuel de ST Magazine anglais, propose une souscription pour 6 numéros, preuve en est que la confiance règne et c'est toujours mieux quand les choses se passent ainsi. Bref, tout ça pour dire qu'il faut garder le cap, être content du plaisir que nous procurent ces diables de machines qui en ont décidément dans le ventre (faut dire que certains Falcon, à force de rajouter des cartes et de bidouiller, ont dû ingurgiter un paquet de composants ;-)

Bonne lecture encore une fois et rendez-vous pour la fin de l'année pour notre numéro 137.

RayXambeR

# SOMMAIRE

ST-MAG n°136




**ST Magazine Nouvelle Génération n°136 -** Automne 2004. Prix : 4€. STMagazine est réalisé par l'association RayXambeR. Rédacteur en chef et président de l'association : Cyril Denis alias RayXambeR. Participants hyper-actifs : Paul Caillet, Stéphane Pérez alias Strider, Thierry Milood alias tmi, Pierre Thontat alias Rajah Lone, Godefroy de Maupeou alias GdM, Pascal Ricard dit “Rix”, Didier Briel, Arnaud Chevallier, Cyril Lefebvre alias Bibou et “Juju”. Et bien entendu Alexis Henaux, notre maquetteur de talent ! Merci à tous les ataristes et à tous les lecteurs assidûs de ST Magazine ! Et ça continue sur Internet :

**http://stmagazine.org**

**http://www.revival.free.fr**


Rappelons que vous pouvez télécharger tous les logiciels dont nous parlons dans nos colonnes, à partir de notre site. Et profitez-en pour nous laisser un petit mot sur notre livre d'or, ça fait toujours plaisir).

### Jaguar connexion

La Jaguar Connexion a eu lieu fin mai et vous trouverez un compte-rendu plus que détaillé dans le hors série 100% consoles Atari de ReVival (voir par ailleurs). Sachez que les ordinateurs Atari étaient bien présents avec notamment Rodolphe Czuba en personne qui en a profité pour monter les dernières CT60 commandées.




### l'USB enfin sur nos machines !

Ce n'est pas un mirage puisque le groupe Nature travaille à l'élaboration d'une carte Ethernet (un port) et USB (deux ports USB 1) pour les Falcon dopés à la CT60. Les caractéristiques de cette carte "Ethernat" semblent plus que sympathiques et la compatibilité avec les CT60 (à 66 ou 100 MHz) et la future carte SuperVidel est d'ores et déjà prise en compte. De plus, les pilotes seront fournis et My AES intègrera de nouvelles fonctionns dédiées. Bref, pour un prix estimé aux alentours de 100€, votre Falcon se trouvera à nouveau ouvert aux périphériques d'aujourd'hui.
Prochaine étape, le firewire !

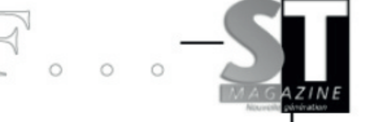
### La CTEX bientôt disponible (par Strider)

Ce report permet de déplacer la CT60 vers l'arrière du Falcon de base de manière à ne plus avoir de problèmes de place sous le clavier avec le ventilateur ou les cartes additionnelles pour CT60. Il permet aussi d'insérer 'devant' la CT60 une carte fille Falcon sans avoir à lui souder des connecteurs male/male. Les schémas sont disponibles sur le site de Rodolphe. Ce dernier se propose de la fabriquer. Elle sera vendue au prix de 30€.

http://www.czuba-tech.com

### Remplacement de l'image de démarrage de la CT60 (par Strider)

Création d'un logiciel pour changer l'image de démarrage sur une CT60. Il faut, d'après Anders Eriksson avoir une image Targa (tga) et l'original ct60tos.img
http://ctpic.atari.org/






**MiNT compatible Coldfire (par Strider)**

Norman Feske, l'un des acteurs de l'Atari Coldfire Project, a écrit un article dans lequel il relate, entre autres choses, qu'il a réussi à faire tourner le noyau de Mint sur un Coldfire. Il y décrit ce qu'il a fait et ce qu'il reste à faire pour obtenir un système aussi complet que possible.
http://acp.atari.org/articles/mcf5407eval/mcf5407eval.html

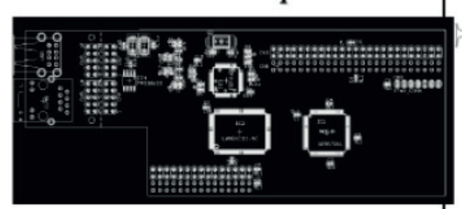
**Open source sur Falcon (par Strider)**

De nombreux jeux ont été adaptés. Ils sont plus ou moins avancés. Citons en vrac Wolfenstein 3D http://files.dhs.nu/files_game/wolf3d.zip (l'archive contient les niveaux de démonstration), Spear of Destiny (la suite de Wolfenstein 3d disponible à http://files.dhs.nu/files_game/spear.zip ), LTris (clone de Tetris pour Falcon boostés uniquement car il faut un bus à 25 MHz pour utiliser le mode true color 640x480. Disponible à http://files.dhs.nu/files_game/ltris.zip ), Moonlander grand classique d'arcade d'Atari (mêmes remarques que pour LTris) disponible à http://files.dhs.nu/files_game/lander.zip), Yeti3D moteur 3d open source et qui est disponible en deux versions selon la puissance de votre processeur (http://files.dhs.nu/files_game/yeti3d.zip).

**CT Link**

La CTLink est une carte Ethernet et USB pour Falcon de base/Mega STE et TT réalisée par Rodolphe Czuba. Nul besoin de posséder une CT60 pour avoir accès au monde extérieur ! Une excellente nouvelle que tous les Ataristes se doivent de fêter comme il se doit en achetant cette extension indispensable.

**C'est l'Okazoo qui fait le**



**larron (par Tmi)**

Petit rectificaif concernant le site Okazoo.com. Lors du numéro 135 de STMag un article précisait qu'il n'était plus possible d'accéder à ce site avec un vieux micro à cause des frames. Après une

correspondance rapide et précise le site a subi quelques modifications, notamment au niveau des numéros de pages directs. Maintenant tout est rentré dans l'ordre, il suffit de "désactiver les frames" en bas à gauche de la page d'accueil, ce qui à pour effet de permetre une navigation normale, même en utilisant les numéros d'accès directs aux pages suivantes ou précedentes.
Merci encore au webmaster de chez Okazoo.com pour sa compréhention et son souci de rendre le site toujours accessible à tous, que l'on utilise un ordinateur nouveau ou ancien.

**Eiffel le maximum**

Un clone, à bas prix, de Eiffel est disponible pour nos machines. Pour 25 euro vous trouverez cela sur le site web de Satantronic à l'URL suivante : http://atari.sk/satantronic/

**CGE 2004 : CGEant !**

La Classic Game Expo 2004 a eu lieu fin août aux Etats-Unis. Un compte-rendu exclusif par notre envoyé spécial (qui s'est envoyé tout seul d'ailleurs ;-) Arnauld Chevallier se trouve dans le tout récent ReVival n° 24. Ne le manquez pas !

**Blu-Ray ... XambeR ?**
**(par Strider)**

Le Blu-Ray est un nouveau média qui permet de stocker une très grande capacités de données : jusqu'à 50 Go pour la version double-couche. Dans le futur, il devrait remplacer le CD et le DVD. Début août, les créateurs de ce nouveau format ont affirmé que la version "read-only" avait désormais son format physique défini. Ceci signifie que les fabricants peuvent donc démarrer officiellement la production de disques basés sur cette technologie. Cependant, les appareils de lecture ne seront pas disponibles avant fin 2005, puisque les codecs et d'autres éléments techniques restent encore à définir. Rappelons que des disques Blu-Ray réinscriptibles sont déjà disponibles au Japon de même que les appareils permettant d'enregistrer sur ce support. Les constructeurs gravitant autour du Blu-Ray sont Dell, HP, Hitachi, LG, Matsushita, Mitsubishi, Pioneer, Philips, Samsung, Sharp, Sony,

TDK et Thomson.
http://www.blu-ray.com/

### Consolez-vous

Juste une petite intrusion consoles dans ST Magazine avec la sortie récente de Loopz sur Lynx, de Jag Ads 2.0 sur Jaguar CD et du Jungle guide vol.2. Toutes les infos en détails dans ReVival n°24 ! Terminons avec la réponse à une




question d'un lecteur qui nous demandait où trouver le logo animé mont Fuji dont Tmi parlait dans son article sur le dossier Auto. Et bien c'est Tmi en personne qui l'a déposé sur le site belge Chapelie !

RayXambeR

### Alchimie IV

Le temps de la guéguerre Commodore / Atari est plus que révolu. Cela fait maintenant de longues années que l'association Triple A organise de main de maître l'Alchimie. La IVème du nom immine puisqu'elle aura lieu presque simultanément à la sortie de ce présent ST Magazine. Du 24 au 26 septembre inclus, rendez-vous est pris par plusieurs centaines de passionnés, qu'ils soient amigaïstes, ataristes, multi-plateformes (mac, pc, ...), nostalgiques (C64, Oric, etc.), joueurs de consoles "old school" ou actuelles. Bref, il y aurait peu de chances qu'aucun de ces profils ne vous conviennent. C'est l'occasion de découvrir plein de choses, de mettre en commun vos expériences, d'acheter parfois du matériel sur place (revendeurs ou particuliers), d'assister à des conférences, des animations via videoprojection, de participer à des bouffes sympa (n'oublions pas que l'Alchimie est à la base une amigabouffe). Seul reproche : on dort très peu ! Il faudra penser l'année prochaine à réserver à l'avance. Sinon, la journée est à 15 euro, repass (deux "s" à repas pour dire qu'il y en a plusieurs de prévu ;-) et électricité compris ! Toutes les infos sont sur :
http://www.boingattack.org/alchimie4/index.html








## Rubrique Démos
## Outline 2004, suite et fin

Dans ce numéro, nous verrons les deux intros ST présentées lors de la compétition démos de la Outline. Toutes les compositions ainsi que le classement sont disponibles sur le site de DHS (www.dhs.nu). Je n'ai pas mis le classement ici par manque de place, cependant je ne résiste pas au plaisir de vous montrer l'image qui a raflé la première place du concours graphisme en 16 couleurs. Il s'agit d'un dessin bien franchouillard de notre Exocet national (admirez le travail, il n'y a vraiment que 16 couleurs !) :



### Stone Tower

Cette intro comporte beaucoup de scènes en 3D. Le codeur, Earx, est considéré comme l'un des meilleurs actuellement. L'intro débute par un long donjon vu de l'intérieur qui défile verticalement, constitué de murs en pierre en 3D texturée. Les remerciements s'affichent sur une image représentant cette tour, avec un joli effet de reflet déformant en bas de l'écran. Ensuite, le spectateur se promène dans un labyrinthe en pierre, la 3D texturée reste relativement rapide sur une machine à 8 MHz. La musique de MC Laser est superbe, tout comme les graphismes. Pour ne rien gâcher, les effets de transition sont particulièrement soignés.

Fonctionne sur tout Atari à partir de 1 Mo.







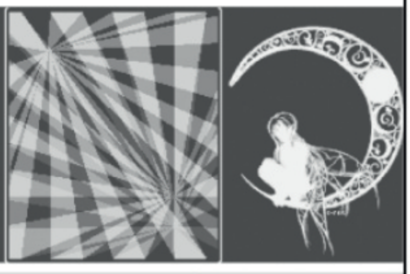
| | |
|---|---|
| Programmation | ★★★★☆ |
| Graphismes | ★★★★☆ |
| Musiques | ★★★★☆ |
| Design | ★★★★☆ |
| Fluidité | ★★★★☆ |
| Originalité | ★★★☆☆ |

## French 96 Ko

...ou comment faire du neuf avec du vieux. La première chose qui frappe dans cette intro est sa ressemblance avec la Fantasia de Dune. Ceci s'explique par le fait que ses concepteurs ont décidé de tout faire sur place, d'où la présence de code et de graphismes déjà utilisés. Par conséquent, il y a très peu d'effets novateurs, à part peut-être l'étoile qui laisse des traînées (appelée "dust star").




Autre point négatif : l'intro ne fonctionne qu'avec 2 Mo de RAM, probablement à cause des effets précalculés ? Cependant, le design est d'un bon niveau, comme d'habitude chez Dune. La musique et les graphismes sont également très bons. Fonctionne sur tout Atari à partir de 2 Mo.



| | |
|---|---|
| Programmation | ★★★☆☆ |
| Graphismes | ★★★★☆ |
| Musiques | ★★★★☆ |
| Design | ★★★★☆ |
| Fluidité | ★★★★★ |
| Originalité | ★★☆☆☆ |

## Huno Party 2

La Huno Party 2 s'est déroulée les 12 et 13 juin derniers à Villers-les-Pots près de Dijon. Dans la plus pure tradition des Amiga-bouffes, de nombreuses activités étaient proposées : concours du dessin le plus pourri, baston à grands coups de massues gonflables, etc. On comptait une soixantaine de participants, beaucoup d'amigaïstes et quelques ataristes, parmis lesquels des membres des groupes MJJ Prod et Sector One. Côté








Atari on ne peut pas dire que la participation aux concours était élevée et aucune démo n'a été présentée. C-Rem a présenté un dessin en 16 couleurs et Fabounio une musique MP3.

### En bref

La MJJ Party 4 vient de s'achever à l'heure où j'écris ces lignes. Il s'agit d'une party privée qui a réuni la quasi-totalité des membres du groupe, soit une bonne douzaine de personnes. Trois nouveaux membres ont rejoint le groupe (Shazz, Tobé, Toufou). Outre les traditionnels concours de jeu et une sortie à la plage, le groupe a été moins productif que l'an dernier. Il n'est pas évident de se concentrer sur le design d'une démo lorsqu'il règne une ambiance festive. Cependant, il faudra surveiller Gloky et Tobé qui nous préparent quelques écrans fort sympathiques. Pour finir, la Crau.04 aura lieu du 17 au 19 décembre à Saint Martin de Crau (Bouches-du-Rhône). Ce sera une coding party multi-machines avec quelques conférences (comme la programmation sur console ou sur téléphone portable, par exemple). Le site officiel : http://dahan.planet-d.net/crau04/

**Strider**

### ST-MAGAZINE INTERNATIONAL

A l'époque où nous nous lancions dans ST Magazine en anglais (afin que plus de monde puisse lire la seule publication imprimée au monde à parler de notre univers favori), nous ne savions pas si cela allait durer. Mais les quelques témoignages de sympathie, les quelques critiques (toutes bonnes voire excellentes) et la motivation de Nick Harlow de 16/32 systems nous incite à continuer. C'est dorénavant 16/32 systems qui vend tous les ST Magazine anglais et il a même été mis en place une souscription pour 6 numéros ! Et sachez que les numéros 134 et 135 viennent de sortir. Il y a donc moins d'un numéro de décalage entre les deux versions. Félicitions surtout les traducteurs (Strider, Didier et Bruno) ainsi que notre maquetteur Alexis pour la qualité du travail fourni !

http://stmagazine.org

## De Notator à Logic

Notator a été, avec Cubase, le séquenceur phare de l'informatique musicale sur Atari. Les utilisateurs ayant suivi son évolution en Notator Logic, puis Logic, se retrouvent en possession de deux programmes (la clé de protection de Logic restant compatible avec Notator) à la philosophie fort différente. Il n'est pas toujours facile de savoir comment aborder une situation dans l'un ou l'autre logiciel. Bonnes ou mauvaises, on a ses habitudes. Comme dans la pratique d'un instrument, un éclairage nouveau peut rendre plus créatif : c'est le but de cet article. Bien que certaines des idées développées puissent s'appliquer à n'importe quel séquenceur, cet article est basé spécifiquement sur Notator 3.21, Logic 2 et Logic 2.5.

## Batterie : le positionnement des micros

Enregistrer une batterie avec un seul micro, c'est s'exposer à bien des déconvenues. Même si l'équilibre (difficile) entre les différentes percussions est parfois atteint, qu'en sera-t-il au moment du mixage ? A coup sûr (ou presque) la guitare masquera la caisse claire, ou la grosse caisse fera disparaître la basse. Pas d'inquiétude : il s'agit bien d'un article sur la séquence MIDI ! C'est à la situation évoquée ci-dessus que nous exposent les expandeurs courants, puisqu'on ne dispose que d'un volume général pour la partie de batterie, en général le canal 10. Utilisateur préalable d'une boîte à rythme où chaque instrument disposait de son propre volume, ce fut ma principale difficulté pour m'adapter au MIDI.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| BD | 16 | | NOTE | 1 | C1 | |
| Rim Shot | 16 | | NOTE | 1 | C#1 | |
| Snare | 16 | | NOTE | 1 | D1 | |
| Charley | 16 | ✓ | NOTE | 1 | F#1 | |
| Char ouv | 16 | ✓ | NOTE | 1 | A#1 | |
| Tom Hi | 16 | | NOTE | 1 | D2 | |
| Tom Med | 16 | | NOTE | 1 | B1 | |

S'il n'y a qu'un seul volume, chaque instrument dispose en revanche de sa propre vélocité. Deux solutions viennent alors à l'esprit :

- Retoucher chacun des événements de façon manuelle, automatique ou semi-automatique. Il s'agit là d'une tâche longue et difficile. Dès que l'on remontera le volume de la guitare, tout sera à refaire.
- Enregistrer chaque instrument








sur une piste différente, et jouer sur la vélocité globale de la piste. Mais c'est se passer de l'Hyper edit, outil indispensable de composition des parties rythmiques. Heureusement, il est possible d'avoir le meilleur des deux mondes.

### Les fantômes de Notator

Dans Notator, la solution passe par les pistes "Ghost of". On créera une partie de batterie en piste 1 à l'aide de l'Hyper edit. Dans celle-ci, on ne s'occupera que de l'équilibre relatif des événements entre eux : sur cet événement, le batteur (virtuel) est-il censé frapper plus ou moins fort ? Cette première piste sera ensuite

NOTATOR 3.21 (c) 1993 Leng
120.0000 TEMPO | 1/16 FORMAT | 4/ 4 SIGNATURE | 00 00.000 h min sec ms

| STATUS | Détail 2 | CHANNEL | TRACK: 1 | |
|---|---|---|---|---|
| * | 1 Base | A 10 | CHANNEL | A 10 |
| | 2 BD | A 10 | QUANTIZE | 768 |
| | 3 Rim shot | A 10 | GROOVE | |
| | 4 Snare | A 10 | TRANSPOS | |
| | 5 Charley | A 10 | VELOCITY | 127 |
| | 6 Char ouv | A 10 | COMPRESS | |
| | 7 Tom Hi | A 10 | LOOP | |
| | 8 Tom Med | A 10 | DELAY | 1/96 |
| | 9 | A 10 | LOWEST | C#1 |
| | 10 | A 10 | HIGHEST | C#1 |
| | 11 | A 10 | GHOST OF 2 | 1 |

"cachée", ce qui se traduira par un * dans la marge. Il ne restera plus qu'à créer une piste fantôme par instrument, chacune faisant référence à la piste initiale. La sélection se fera par le numéro de note, qu'on entrera dans les rubriques Lowest et Highest. Il sera alors possible de jouer sur la vélocité qui s'ajoutera (ou se retranchera) à la vélocité initiale : les coups forts et faibles garderont leur différence, tant que les limites hautes et basses (0 et 127) ne sont pas atteintes. Il sera également possible de jouer sur la compression/expansion et le retard (rubrique Delay), soit pour imiter votre batteur favori (!), soit pour mieux simuler la réalité (la frappe de la caisse claire et de son rebord est rarement simultanée). La rubrique Transpose vous permettra de changer d'instrument, par exemple pour essayer différentes caisses claires sans avoir à retoucher la piste initiale. En MIDI, le hasard fait parfois bien les choses. Si volontairement, ou par inattention, on active simultanément la piste initiale et les fantômes, on obtient un effet de Flanger intéressant, dû aux collisions entre les événements MIDI.

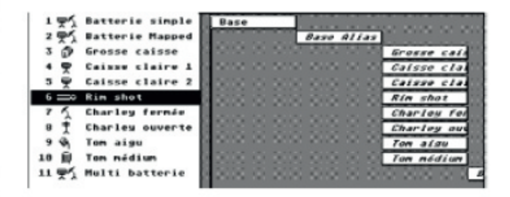
### Logic ? Pas si simple

Comme souvent avec Logic,






puissance rime avec complexité. Il existe de nombreuses façons d'arriver à ses fins, et certaines sont loin d'être évidentes. Si les pistes fantômes sont bien présentes, sous le nom d'Alias, elles ne permettent pas de changer les attributs d'instruments :
il va donc falloir passer par l'environnement.




Si jouer uniquement sur la vélocité s'avère suffisant, une première solution est fournie par les Mapped instruments. Dans ceux-ci il est possible d'indiquer directement une vélocité relative. Voilà donc une solution simple et rapide. Si l'on désire effectuer des réglages plus poussés, il faut créer un instrument par piste, et effectuer la sélection comme dans Notator, en indiquant le numéro de note dans la rubrique Limit (Lim). On attribuera ensuite les Alias à chaque instrument.

## Force de frappe

La rubrique Velocity limit (Vlim) permet une sélection beaucoup plus fine, en ne jouant la note indiquée dans Lim que si elle rentre dans une certaine plage de vélocité.
Il s'agit d'une possibilité très puissante, puisqu'elle permet de travailler en multi-échantillons, non seulement en fonction de la hauteur de la note, mais également de la force avec laquelle elle est frappée.
Imaginons que vous ayez trois sons de piano. Le premier est bon joué doucement, le deuxième est correct pour les frappes moyennes, et le troisième n'a d'intérêt que pour une frappe puissante.
Il suffit de créer trois instruments, en indiquant les valeurs 0-64, 65-100 et 101-127 dans Vlim.
Pour en revenir à la batterie, il sera souvent intéressant d'utiliser deux sons de caisse claire différents en fonction de la frappe. Dans le deuxième instrument, on

utilisera Transpose pour choisir la note désirée.

### Plan câble

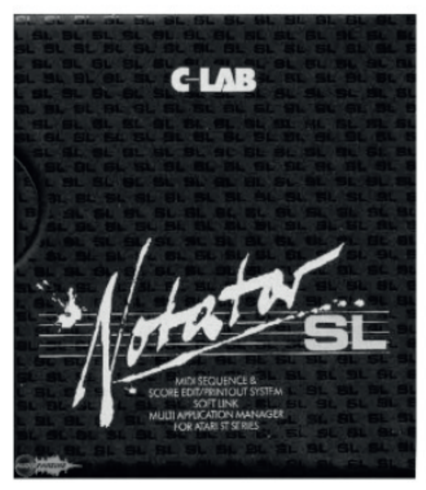
Dans l'environnement, les câbles peuvent effectuer des fonctions plus complexes que de relier un instrument à un port MIDI.

Les Mapped instruments de la première solution offrent une autre possibilité : choisir le câble de sortie. Ce câble pourra bien entendu être relié où bon vous semble selon votre fantaisie ou le matériel dont vous disposez.

Avec plusieurs expandeurs, ou un expandeur à deux canaux rythmiques (10 et 11), vous pourrez choisir la répartition des sons. Même si vous ne disposez que d'un canal rythmique, la plupart des expandeurs disposent de sons de percussions sur tous les canaux, il vous sera possible d'y affecter certains de vos instruments.

### Mélange des genres

Les possibilités évoquées peuvent bien sûr être combinées entre elles, pratiquement sans limite. C'est un peu la difficulté avec Logic.




A force de jouer avec les options, on n'a plus de temps à consacrer à la musique, et c'est ce qui fait parfois regretter Notator. Nous voici arrivés au terme de cet article.

Vous trouverez sur le site Internet du magazine un morceau illustrant les techniques mises en oeuvre.

N'hésitez pas à me contacter. Vos commentaires, questions, reproches (amicaux, j'espère !) seront les bienvenus.

**Didier Briel**
**d.briel@free.fr**




## Dossier Portfolio
## Seconde partie : alimentation et utilisation quotidienne

### L'alimentation

Le Portfolio fonctionne avec trois piles de 1,5 volts ou bien avec un transformateur. Lorsque ce dernier est éteint ou débranché, les piles sont utilisées pour sauvegarder la mémoire vive. En n'utilisant que des piles, l'autonomie est de l'ordre de quelques semaines (tout dépend de la fréquence d'utilisation), ce qui n'est déjà pas si mal.
Avec un transformateur branché uniquement lorsque l'appareil est allumé, la durée de vie des piles passe à quatre mois environ, avec 128 Ko de mémoire vive.
Tout dépend en effet de la quantité de mémoire vive : plus elle est importante et plus elle consommera de l'énergie. D'après mes tests réalisés avec des piles alcaline de marque Energizer, le Portfolio cesse de fonctionner lorsque chaque pile ne possède plus que 0,5 volts. A partir de ce moment, il reste suffisamment d'energie dans les trois piles pour que la mémoire vive soit sauvegardée pendant quelques jours. C'est lors de cette période que les piles doivent être changées.
Notez cependant que le Portfolio possède un accumulateur interne : son rôle est de sauvegarder la mémoire pendant un court moment, le temps de changer les piles.
La carte mémoire a également besoin d'une pile. Je possède une carte de 32 Ko (quantité qui peut faire sourire les possesseurs de PC portables actuels) de marque Korg. Elle nécessite une pile plate de 3 volts. Sa durée de vie est d'environ 6 mois mais ceci dépend probablement de la quantité de RAM et de la marque de la carte.
Le Portfolio est incapable de savoir si cette pile est encore bonne, c'est pour cette raison








que, plusieurs mois après avoir changé la pile, il faut penser à sauvegarder ses données régulièrement. Lorsque la pile devient trop faible, le contenu de la carte mémoire disparaît.
Cette limite est de 0,8 volts (test effectué avec une pile de marque Varta). Il semblerait que, lorsque le Portfolio est branché sur le secteur, la carte mémoire utiliserait cette source d'énergie au lieu de pomper dans les ressources de sa pile interne.
Cette information n'a pas pu être vérifiée, elle est donc à prendre au conditionnel.

### Les logiciels intégrés

Ce qui fait le charme et l'intérêt du Portfolio, c'est sa rapidité à exécuter l'un de ses logiciels intégrés. Malgré ses 5 petits MHz, le fait de posséder des logiciels en mémoire morte est un atout non négligeable.
Ils sont au nombre de six : le carnet d'adresses, la calculatrice, l'agenda, l'éditeur de textes, le tableur et les utilitaires système. Nous verrons ces logiciels en détail dans un prochain STMag (toujours le bon vieux système pour pousser le lecteur à acheter le numéro suivant ;-))

### Le Portfolio peut-il être utilisé de nos jours ?

Une question ô combien importante ! Bien sur que oui, le Portfolio s'utilise pour les tâches nécessitant peu de ressources. Il ne permet pas d'écouter de la musique MP3, certes, mais son intérêt réside ailleurs.
Il peut être utilisé comme calculatrice, pense-bête ou encore console de jeu.
On peut également s'en servir pour organiser ses rendez-vous et, à ce propos, il supporte très bien le passage à l'an 2000. L'éditeur de texte est à la fois simple à utiliser et performant. Rien à voir avec le très médiocre éditeur fourni avec MS-DOS ("edit").
Le Portfolio étant transportable

www.multimania.com/musepat






à peu près n'importe où, il est possible d'écrire du texte à tout instant. C'est d'ailleurs ce que j'ai fait puisque le premier jet de cet article a été tapé sur mon Portfolio.

Le répertoire téléphonique est très pratique. D'autant plus que vous pouvez stocker autre chose que des noms ou des numéros de téléphone : numéros ICQ, adresses e-mails, adresses postales, etc. Cerise sur le gateau, le numéroteur intégré permet de composer le numéro de votre correspondant : il vous suffit pour cela d'approcher votre combiné téléphonique à quelques centimètres du haut-parleur du Portfolio !

### Quelques points négatifs

A mon avis, il reste quelques points techniques à améliorer pour que la machine soit plus fiable et plus agréable à utiliser.

Il manque cruellement un écran rétro-éclairé, même s'ils étaient chers et gourmands en énergie à l'époque. Mais surtout, le gros point noir du Portfolio reste le problème de la sécurité des données : la mémoire vive et les cartes RAM sont volatiles.

Il n'est pas évident d'anticiper le moment où les piles seront à plat. Les procédures de sauvegarde et de restauration des données sont trop fastidieuses pour être répétées fréquemment. Il m'est déjà arrivé de perdre tout le contenu d'une carte mémoire.

Pour pallier ce problème, on pourrait envisager d'utiliser une carte mémoire moderne, comme une CompactFlash.

Des Allemands ont développé un adaptateur pour ce type de cartes, nous en reparlerons lorsque nous aborderons les extensions matérielles. En attendant, si vous avez des questions sur le Portfolio, des critiques ou bien des remarques, n'hésitez pas à m'envoyer un e-mail, je vous répondrai bien volontiers.

**Strider (sperez@free.fr)**

**Crédits photos :**
**Charles Dasilva**
**& Musepat**

ATARI Portfolio






## ENCYCLO de Guillome Tello avec 2 Cd "encyclopédie 96" TT, Falcon sans Speed res.card.

S'il y a un domaine peu exploité sur Atari ST c'est bien celui de l'encyclopédie (ndlr : et celui des CDRom spécifiques en général !). Mais rien n'est désespéré dans ce domaine, même si se procurer les deux Cd de celles dont je vais vous parler maintenant, reste impossible sans en venir au système D. Et oui pas moins de deux Cd en français, fonctionnels sur Pc et sur Atari, grâce à Guillaume Tello qui a eu l'intelligence de créer une interface pour Atari qui reprend la même présentation que sur Pc.

Bien sûr la comparaison s'arrête là, car sur Pc des fenêtres s'ouvrent pour vous emmener beau-

Réglages d'Encyclo...

Accessoire Vidéo | M_Player | Aniplay

Lecteurs CD-Rom n°1: P CD-Rom n°2: P

Vidéo d'introduction | Oui | Non

Utiliser l'aide vidéo | Oui | Non

Son | DMA | Replay16 | Replay8 | Psound | Yamaha

Fréquence des sons | Normale | Réduite

Annuler | Utiliser | Sauver



coup plus loin que sur ST. Mais l'ensemble demeure suffisamment riche pour nos machines. Il est préférable en premier lieu d'installer l'accessoire M-player (en renommant PRG en ACC) sur la racine de C: pour avoir la joie de voir et d'entendre les animations. Surtout, se placer sous Tos car sous Magic l'encyclo devient spéléo.

Le petit plus de l'ensemble reste tout de même la possibilité d'utiliser deux lecteurs de Cdrom : quel luxe offert dès le démarrage du programme, avec un choix d'options laissées à votre guise. Je vous sens saliver de voir tourner cette merveille. Venons-en aux différents menus disponibles sur l'interface.

Au démarrage du programme un clip de présentation défile en plein écran, un peu saccadé mais rien de bien désagréable. A noter

ST MAGAZINE Nouvelle génération

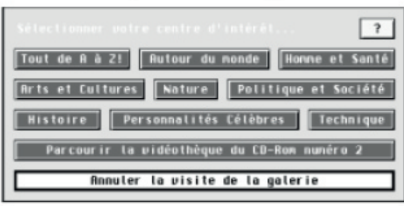





que le choix d'utiliser Mplayer ou Anyplayer reste disponible, sous condition de les avoir lancés tous les deux au démarrage de l'ordinateur. En effet l'option Fenêtre de l'interface d'Encyclo permet d'accéder aux accessoires et autres options de paramétrages du logiciel.

Il semble que pour éviter la répétition du son et bénéficier du plein écran des différentes vidéos, il faille utiliser de préférence Mplayer (du même auteur, téléchargeable sur son site). Le côté saccadé parfois reste supportable. Le deuxième icône "Thèmes" permet de choisir parmi 8 thèmes.

Le tour du monde en images et sons, histoire, géographie, technologie, politique et société, arts et culture, informatique et électronique, sciences. En plus des thèmes le point d'interrogation offre le discours pratique d'une charmante femme pour les novices, mais rien ne vous empêche de valider cette option rien que pour la regarder et écouter sa voix, humm !




Bon un peu de tenue, l'affichage des rubriques reste du simple texte sans emballage contrairement à l'affichage Pc, les boutons retour, pages+, pages-, copier, permettent d'avoir l'essentiel pour la navigation. Devant certains liens, est indiqué le format comme Bmp ou Avi. Le bouton Copier ouvre le selecteur pour y sauver une infos en TXT, très pratique pour imprimer par la suite l'info importante.

Le bouton "Recherche" de l'interface est efficace, par exemple en tapant "guerre de sécession" une page s'ouvre immédiatement sur cette période de 1861 à 1865,











avec de multiples liens offrant une carte des USA en couleurs dépassant la taille de l'écran, en cliquant aux abords de cette carte elle se déplace, pour en sortir le clic doit se faire en dehors du cadre.

D'autres boutons sont disponibles, de "A à Z", ou encore "Galerie" offrant un nouveau choix, Autour du monde et ses nombreuses cartes, l'apprentissage sonore des différentes formules de politesse, etc.

Une option intéressante par le bouton "Galerie" propose de naviguer à travers la vidéothèque du Cd 2 avec à chaque fois une photo et une vidéo disponibles sur tout sujet.

La suite de cette visite passe par le bouton "Actualités" qui n'offre pas beaucoup de choix.

Le petit dernier "Quizz" permet de se détendre en testant vos connaissances avec 10 ou 20 questions, sur divers sujets.

Au final, une bien belle réalisation facile à utiliser, surtout avec deux lecteurs de Cdrom, qui aurait pu ouvrir la voie à d'autres projets de ce type sur nos machines. Pour ceux qui souhaitent obtenir les Cd, prendre contact à cette adresse :

tt030.free.fr

mplayers ici :

http://perso.wanadoo.fr/gtello/downld_f.htm

version de mplayer

version de encyclo

jetez un coup d'œuil sur sa config TT ici

http://perso.wanadoo.fr/gtello/tt_f.htm

**Tmi**



## Rubrique Sharewares

Avant de commencer cette rubrique, je voudrais corriger ce que j'ai écrit dans le dernier numéro à propos de Gngb, l'émulateur Game Boy porté par Patrice Mandin. Sur mon Falcon CT60 avec MiNT, l'émulateur se bloque dès son démarrage. Il en est autrement depuis le TOS puisque les jeux fonctionnent, à condition de ne pas activer le son. Toutes mes excuses à l'auteur pour avoir écrit que Gngb ne fonctionnait pas !

## Nouvelles versions

* Le patch pour la version 30.07.2004 de MyAES est disponible sur le site officiel (http://myaes.free.fr). Au menu : implémentation du shutdown, amélioration de l'affichage des objets 3D et quelques corrections de bugs.

* GEMlib release 0.43.2 est un mélange de Gemlib et de MGemLib, agrémenté de nouvelles fonctions. L'auteur a utilisé Doxygen pour créer la documentation de l'interface de programmation à partir du code source. Lien : http://arnaud.bercegeay.free.fr/gemlib/

* Hatari 0.50 est un émulateur d'Atari ST pour Linux.
Parmi les nouveautés, citons la possibilité de créer des images de disquettes vierges, le support de l'émulation RS232 et une vitesse d'exécution accrue. Lien : http://hatari.sourceforge.net/

* L'émulateur SainT est disponible dans une nouvelle version (1.70b) qui corrige le bug qui causait une erreur de bus lors de l'écriture du MFP. Lien : http://leonard.oxg.free.fr/SainT/saint.html

* WinDom arrive en version 1.21.1. Lien : http://windom.atari.org/

* ARAnyM 0.8.9beta, outre l'habituelle chasse aux bugs, offre une interaction plus poussée avec la machine hôte, notamment pour le réseau et les ports PCI. Lien : http://aranym.atari.org/

* Comme tous les mois, Eurêka, le "Grapheur 2D et Modeleur 3D" (dixit l'auteur) a été mis à jour. Au menu : correction de bugs et optimisations.
Il existe plusieurs versions sur le site de l'auteur : complète, allégée, pour 68020, pour FPU, etc. Lien : http://eureka.atari.org/

* HighWire 0.2.1 est disponible

et gère enfin les cookies ! La gestion du cache a été améliorée. Lien : http://highwire.atari-users.net/

**MPlayer 1.0 - freeware**

Avec la disponibilité de la CT60, le nombre de portages de logiciels open source ne cesse de s'accroître. MPlayer en fait partie, il s'agit d'un logiciel pour rejouer des vidéos, à la manière d'Aniplayer.

C'est d'ailleurs l'auteur de ce dernier, Didier Mequignon, qui l'a adapté sur notre plate-forme, grâce au travail de Patrice Mandin. MPlayer demande beaucoup de puissance, un 68060 étant chaudement recommandé.

Il fonctionne sous TOS et MiNT, je suppose que c'est aussi le cas sous MagiC. Il est possible de lire un DVD non crypté, mais il vous faudra une configuration en béton (CT60 overclockée à 100 MHz ou Aranym).

Dans un futur proche, il se pourrait que l'on puisse lire les DVD cryptés si Roger Burrows, l'auteur du pilote Extendos, ajoute le support CSS. MPlayer est assez spartiate car il s'exécute en mode texte uniquement.

Il est capable de relire un nombre impressionnant de formats : 66 codecs audio et 176 codecs vidéo. Les animations AVI passent bien, y compris les Divx. Sur une CT60, Aniplayer rejoue les Divx plus rapidement que MPlayer.

Les animations MPEG et QuickTime passent sans problèmes. En revanche, les animations d'Autodesk Animator (les fichiers .FLI) ne passent pas très bien, la vidéo est saccadée et les couleurs sont trop jaunâtres. Concernant les musiques, je n'ai que des MP3 sous la main, mais les fichiers WMA et Ogg Vorbis sont reconnus.

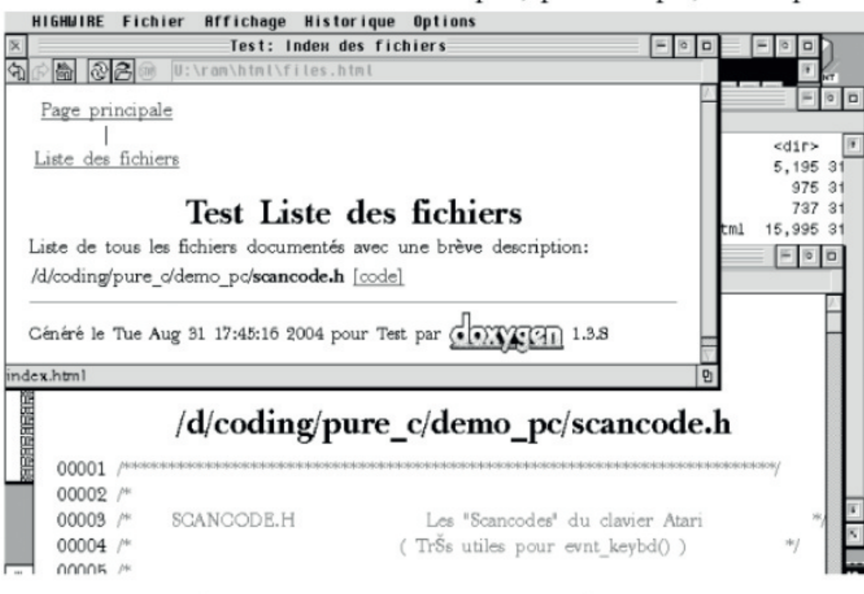
Les MP3 sont généralement joués sans problèmes, mais les possesseurs de Falcon préfèreront Aniplayer puisqu'il exploite le DSP.

Outre la lecture de vidéos et de musiques, MPlayer livré avec MEncoder qui, comme son nom l'indique, sert à encoder des vidéos.

Il est possible d'appliquer des plug-ins lors de l'encodage (redimensionnement, rotation, découpage...). J'ai été agréable-

ment surpris par sa vitesse. J'ai pris la bande annonce du film "Usual Suspects" encodée en MSVC (Microsoft Video 1) pour la vidéo et PCM 8 bits mono pour le son. MEncoder n'a mis que 25 secondes pour encoder une vidéo de 18 secondes vers le format Xvid (c'est une version "libre" du codec Divx). MPlayer complète Aniplayer en ce qui concerne l'encodage grâce à la présence de plug-ins.
Pour les possesseurs de machines rapides, c'est un logiciel à posséder absolument.
Lien : http://perso.wanadoo.fr/didierm/files/MPlayer-1.0pre4-atari.lzh

**Doxygen 1.3.8 - freeware**
Il s'agit encore d'un portage d'un logiciel open source (mais qui s'en plaindra ?) et cette fois-ci c'est Arnaud Bercegeay qui s'y colle.
Il s'adresse aux développeurs en mal de documentation : il permet de créer de la documentation à partir de codes sources commentés.
Il sert aussi à extraire la structure du code à partir de code non documenté. Doxygen fonctionne en mode texte. Dans un premier temps, il génère un exemple de fichier de configuration qu'il vous faut éditer. Vous devez indiquer, par exemple, les emplace-



ments des fichiers sources. Ensuite, il suffit de lancer Doxygen avec pour paramètre le nom du fichier de configuration généré.

Il va créer la documentation de vos fichiers sources dans le format désiré : HTML, LaTeK ou RTF. Doxygen est réservé aux développeurs ayant une machine puissante (Hades, Falcon+ CT60, Milan ou Aranym). Lien : http://arnaud.bercegeay.free.fr/doxygen/

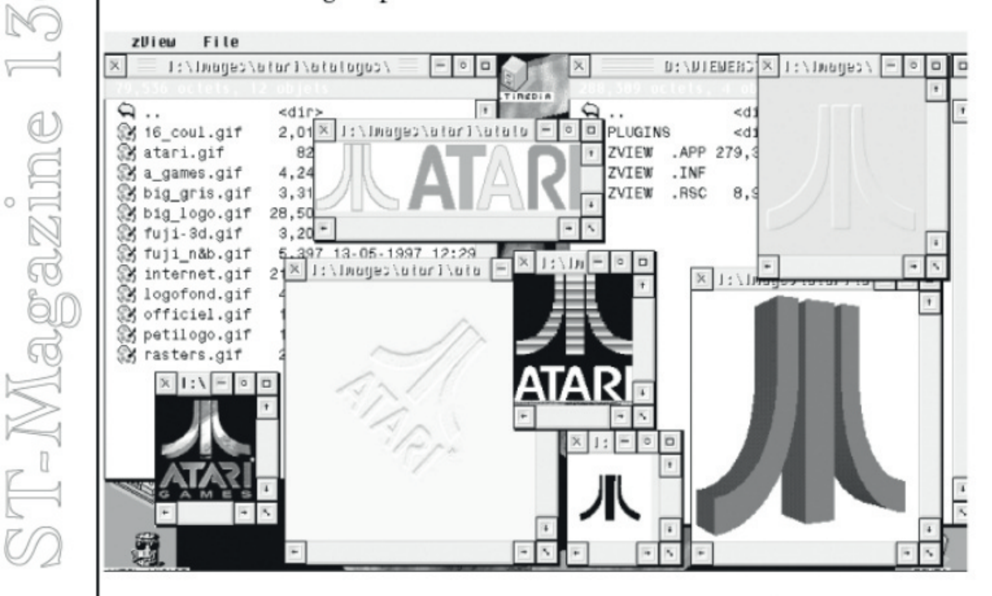
### zView Light - freeware

Ce visualiseur d'images est la version allégée du prochain logiciel de Zorro du groupe Arcadia Crew. Il ne supporte pour l'instant que trois formats : GIF, IMG et JPEG.

Il nécessite un système relativement puissant, la configuration minimale étant un compatible Atari doté d'un 68020 et d'un FPU. zView Light affiche une image dans une fenêtre GEM après avoir adapté sa palette à celle du système.

J'attends vivement des nouvelles du futur logiciel de Zorro !

Lien : http://the.zorro.free.fr/zviewlight.html



## ROGER

**STE 1 Mo en basse résolution**
**http://atari.freemind-tobe.com**
**ici sont rassemblés le source et la version HD en Zip et Msa**

Roger se met en boule, Roger cherche à grimper pour récupérer des joyaux en temps limité. Voici venue cette petite boule sur pattes pour faire vibrer votre Ste. Ce jeu démarre par une



superbe musique. L'ascension se pratique en sautant sur une succession de bulles suspendues dans les airs. De bulles en bulles partez à la recherche de joyaux coincés entre les bulles, de bonus rajoutant un peu de temps ou d'énergie afin de recevoir le maximum de points à la fin de chaque tableau. Le calcul tenant compte du temps restant. La jouabilité exemplaire et la fluidité du scrolling de ce titre méritent votre attention, d'autant

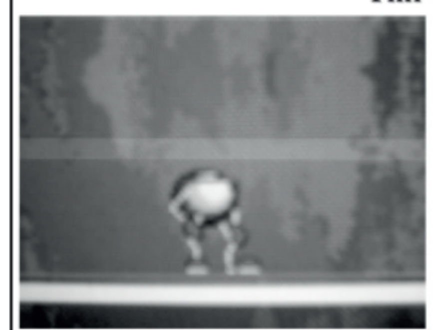



plus que l'originalité est au rendez-vous. Ajouter un soupçon de réflexion : comment rester indiférent devant ce hit pour Atari ? Un petit bémol : une fois sur le tableau des scores, plus moyen de recommencer une partie sans relancer le ST. Autre impossibilité, celle ne pouvoir reprendre le jeu au tableau de son choix. Mais je ne doute pas qu'il subira de nombreuses améliorations à l'avenir par son auteur. Hormis cela, c'est magnifique. Lors du démarrage, un choix vous propose l'option entraîneur, entendez par là : vies infi-



nies, temps bloqué et pas d'ennemis : facile de terminer un tableau ! Terminons avec une petite astuce : placer les trois fichiers dans un dossier AUTO pour la disquette permet de démarrer directement sur le jeu.

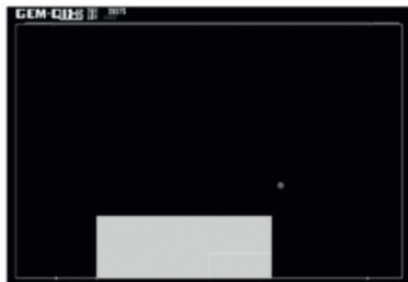
**Tmi**



## J'aime Qix

Qix et autres Volfiev sont des jeux d'arcade mythiques au même titre qu'un Space Invaders. Des jeux indémodables, toujours prenants pour peu que la jouabilité suive. Et c'est le cas ici dans cette adaptation en version 1.0 signée Philipp Donzé un atariste helvétique. Ce jeu est arrivé en tête lors de la Gem Candy de la fin d'année 2003. Et c'est mérité. Certes l'adaptation est très pauvre graphiquement (mais le jeu original n'était guère plus évolué) et l'espèce de chenille baptisée Qix a été remplacée par une balle qui possède cependant les mêmes déplacements aléatoires. Les autres ennemis, les sparx, sont des petits points qui se déplacent le longs des lignes que vous créez. Votre but est de recouvrir un certain pourcentage de l'écran afin de passer au niveau supérieur et marquer un maximum de points. Il faut donc éviter de faire demi-tour, de rester immobile pendant trop de temps (auquel cas apparaît le Fuse pour vous détruire), et créer des formes géométriques carrées ou rectangles fermées. Temps que votre contour n'est pas fermé vous êtes à la merci du Qix !

Bref, c'est génial, prenant et un petit coup de "revival" (pub !) de temps en temps n'a jamais tué personne et permet de ne pas oublier l'essence même du jeu vidéo : le plaisir ! Sachez qu'une



version noir et blanc était envisagée mais qu'elle n'a pas été finalisée.

Contact : philippdonze@gmx.ch

RayXambeR

**Santa run de Anthill industries 2002**
**TT / Falcon**
**www.gemcandy.org**

SantaRun se présente comme un jeu réalisé dans le but de vous donner le maximum de stress. Le plateau de jeu est des plus dépouillés mais tout se déroule en fenêtre Gem et cela fonctionne parfaitement sous Magic, ou Tos, sur TT comme sur Falcon 16 couleurs. En 256 couleurs le jeu est saccadé et votre personnage se dédouble dans les mouvements rapides.

Sur Ste en basse résolution, le jeu tourne mais l'écran n'est pas assez grand. Autant dire que ce n'est pas jouable, même en moyenne résolution. Le menu Option propose seulement deux choix sur le nombres de sprites affichés à l'écran. Le but du jeu est de faire du score tout en récupérant du temps. Pas original du tout mais bien réalisé, avec des mouvements gauche et droite contrôlés seulement au clavier ; les touches haut et bas du pavé de direction permettent d'accélérer ou de ralentir la cadence.




Chose très utile au début pour entrer en collision avec les cannes ce qui a pour effet d'ajouter quelques secondes précieuses au compteur. En dehors de ça, point de salut, la partie ne peut continuer que si vous savez manier les flèches du clavier.

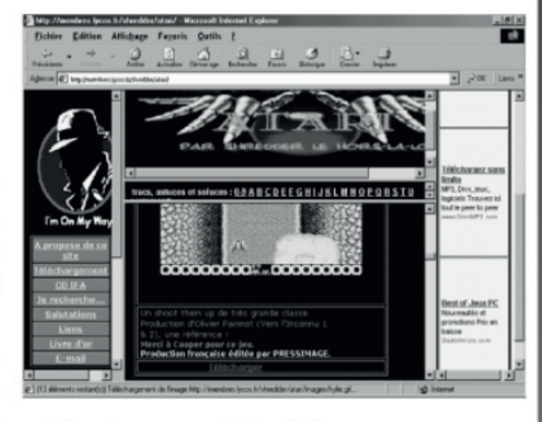
L'action se déroule en scrolling vertical, Votre personnage est un père Noël, qui doit récupérer des cadeaux au fur et à mesure qu'ils arrivent, ainsi que des bonhommes de neige, tout en faisant attention aux sapins.

Ces mêmes sapins n'ont qu'un seul défaut : vous faire perdre du temps. Un jeu bien sympathique sous Gem dans la grande lignée des passe-temps décontractants pour ceux que cela ne stresse pas évidemment !

**tmi**

## Trucs et Astuces sur Internet http://membres.lycos.fr/shredder/atari/

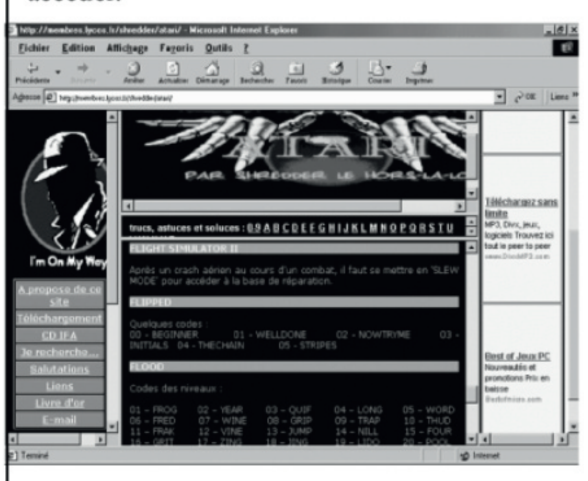
Dans la série des sites intéressants, en voici un qui mérite le détour, celui-ci est bourré de trucs et astuces pour les jeux Atari ST.
L'ensemble est classé par numéros et lettres, ce qui permet facilement d'accéder aux différentes pages et d'y revenir aussi.
En téléchargement l'auteur vous propose des demos rares, et quelques jeux de sa sélection, la navigation se fait facilement sauf sur Atari, où l'affichage des trucs et astuces ne donne rien d'exploitable, voir même selon votre navigateur, impossibilité d'y accéder.




Un bouton CD IFA permet d'avoir la liste de toute la collection des disques de cette ancienne société de vente par correspondance, près de 600 disques, je pense qu'il suffit de contacter l'auteur pour avoir plus d'infos, ici :

shredderhll@aol.com

Ces disques ont été convertis en images et sont donc disponibles (ndlr : est-ce légal cependant ?) mais le site n'offre pas d'accès direct.
Il est intéressant d'aller y faire un tour, dommage que la navigation ne soit pas facile sur un Atari.



## HS 100% consoles Atari

L'association RayXambeR s'est mis en quatre pour réaliser le plus bel ouvrage jamais édité parlant des consoles Atari, de toutes les consoles Atari. Que ce soit la gamme VCS (2600, 5200 et 7800), la XE GS, la Lynx ou bien encore la Jaguar, vous apprendrez tout ce qu'il s'est passé ces dernières années sur ces machines, découvrirez des tests exclusifs de nouveaux jeux, de prototypes enfin commercialisés, vous initierez à la programmation sur ces machines (2600, Lynx et Jaguar !), lirez un compte-rendu de la passionnante Jaguar Connexion, et plein d'autres choses encore.




Tout ça occupant la bagatelle de 52 pages A4 ! Autant dire qu'il ne peut donc pas être inséré dans vos abonnements habituels. Son prix : 8 euro (ou seulement 7 si vous êtes déjà abonné à ST Magazine et/ou Revival).

Chaque possesseur de consoles Atari ne devrait pas hésiter une seule seconde pour se le procurer ! La suite de la programmation sur ces machines continuera dans les numéros habituels de votre ReVival favori !

http://www.revival.free.fr

## Twist 2 par la pratique : saisie multi-fichiers

Lorsqu'il s'agit de ne gérer qu'un seul fichier, la supériorité de l'ordinateur sur le document papier n'est pas si évidente. Bien sûr il y a les possibilités d'insertion et de suppression, mais un classeur s'en acquitte fort bien. Par contre, dès lors que plusieurs fichiers sont à mettre en relation, un gestionnaire de base de données devient indispensable.

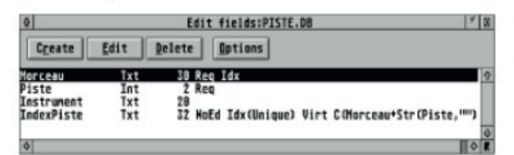
### Un peu de théorie

Que signifie donc exactement la notion de relation entre deux fichiers ? Commençons par définir la notion d'entité, qui est une liste d'objets du même type. Si nous avons une liste de clients, ainsi qu'une liste de produits, nous voyons bien qu'il s'agit là d'entités distinctes, n'ayant pas les mêmes propriétés. Si maintenant nous désirons garder une trace des produits achetés par un client, nous ne créons pas une nouvelle entité, mais nous définissons une relation entre deux entités. La création d'une base de données consiste donc à recenser les entités que l'on désire gérer, puis à les mettre en relation. Afin de rendre le sujet moins aride, nous allons mettre en oeuvre ces notions en réalisant une petite application avec Twist 2 : la gestion d'un studio d'enregistrement.

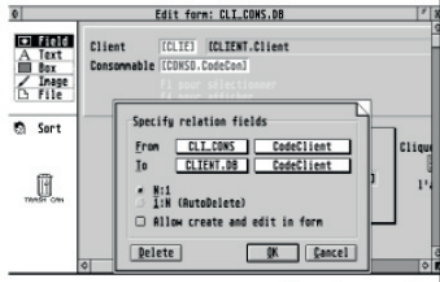
### Money for Nation

Notre application comporte 4 entités : les clients du studio, les consommables, les morceaux enregistrés, et enfin les pistes utilisées pour chaque morceau. Sous Twist, ainsi que pour la plupart des petites bases de données, un fichier sur le disque correspondra à chaque entité. Lors de la création de nos fichiers, le plus important est de choisir ce qui identifie chaque enregistrement de façon unique. On parle d'identifiant, ou de clé primaire. Pour les clients il s'agira d'un numéro créé automatiquement, pour les consommables du code produit, pour un morceau de son nom. Ces champs seront donc définis comme étant des champs indexés uniques. Le cas des pistes est légèrement différent. En effet, la piste 3 de Money for Nothing n'est pas la même que

la piste 3 de Rhythm Nation ! C'est qu'en fait il y a une relation entre les morceaux et les pistes. Un morceau peut utiliser plusieurs pistes (c'est ce qu'on appelle une relation 1:n), mais une piste n'appartient qu'à un morceau (relation 1:1). L'identifiant est donc à la fois le morceau et le numéro de la piste utilisée. L'index unique sera un champ virtuel, dans lequel on ajoutera le morceau et le numéro de piste.



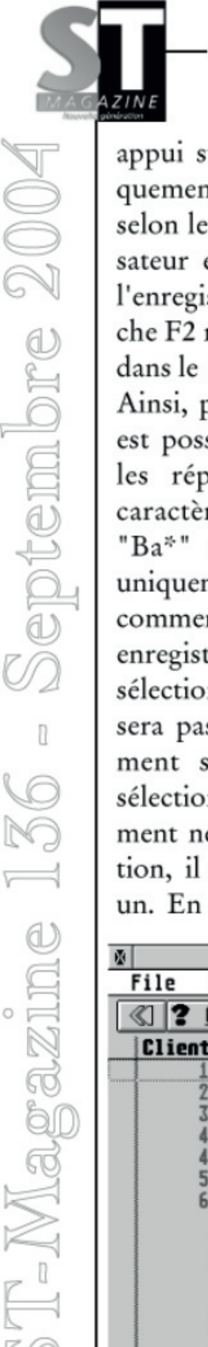

Lors de la création d'un fichier lié à un autre, on prendra garde d'utiliser un champ de même nom pour la relation, et surtout du même type. A ce stade, rien n'indique encore à Twist que nos deux fichiers sont liés. Cette opération s'effectue dans le gestionnaire d'écran (File/Edit form). Au départ, la liste des champs ne comporte que ceux du fichier Morceau. En cliquant sur Field/Change file, on obtient l'écran de définition des relations. Les deux fichiers sont liés grâce au champ Morceau. On choisira une relation de type N:1, ce qui pour Twist signifie en fait une relation 1:1.




Pour que notre application soit complète, il nous reste à définir les relations entre Client et Morceau, et Client et Consommable. Un client peut acheter plusieurs consommables, et un consommable peut être acheté par plusieurs clients. Dans ce cas, lorsque les deux côtés de la relation sont de type 0:n, il faut créer un fichier supplémentaire, qui comportera les clés des deux entités. Nous aurons donc un fichier Session, et un fichier CLI_CONS.

### F1 et F2

Nos relations définies, comment s'en servir ? Des touches de fonctions sont dédiées à cette tâche. Lors de la création d'un achat dans le fichier CLI_CONS, un






appui sur F1 ouvrira automatiquement le fichier de référence, selon le champ sur lequel l'utilisateur est positionné. Une fois l'enregistrement choisi, la touche F2 raménera la bonne valeur dans le fichier en cours de saisie. Ainsi, pas de risque d'erreur. Il est possible de présélectionner les réponses, en utilisant le caractère "*". Par exemple, "Ba*" suivi de F1 proposera uniquement les enregistrements commençant par "Ba". Si un seul enregistrement correspond à la sélection, le fichier d'origine ne sera pas affiché, et l'enregistrement sera automatiquement sélectionné. Si aucun enregistrement ne correspond à la sélection, il sera proposé d'en créer un. En cas de réponse affirmative, l'application basculera automatiquement en création dans le fichier d'origine.

Lorsqu'un enregistrement existe déjà, la touche F4 permet de consulter l'enregistrement correspondant dans le fichier d'origine. En mode affichage, un menu surgissant permet de choisir le fichier à consulter. En mode édition, le fichier atteint dépend du champ sur lequel l'utilisateur est positionné.

### Une ébauche sympathique

Avec ces outils, l'essentiel est présent pour se constituer des applications complètes et parfaitement utilisables dans un cadre réel. Une fois les quelques principes assimilés, leur mise en oeuvre s'avère simple et efficace.

Database:SESSION.DB [IndexSession]

File Record Report 7 records

Query Add Edit Delete

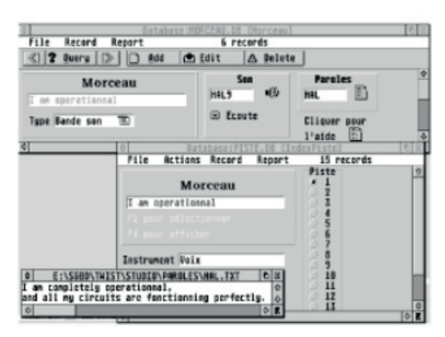
| Client | Client | Morceau | Début | Fin | Temps |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2000 Movies | I am operationnal | 24/08/98 | 24/08/98 | 1 |
| 2 | Musique sacré | Haleluja | 1/09/97 | 2/09/97 | 2 |
| 3 | Electric Tepp | Wam Bam Belam Bam Bo | 15/05/57 | 16/05/57 | 2 |
| 4 | Jackson inc. | Rhythm Nation | 1/02/95 | 1/05/95 | 90 |
| 4 | Jackson inc. | Rhythm Nation | 1/07/95 | 15/08/95 | 46 |
| 5 | Surfaris | Wipe out | 1/07/68 | 3/07/68 | 3 |
| 6 | Dire Strait | Money for Nothing | 15/07/98 | 25/07/98 | 11 |

SESSION
→CLIENT
→MORCEAU

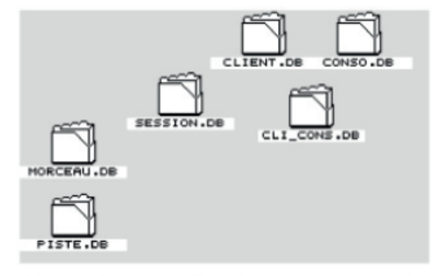


TWIST 2





Je vous invite à consulter et utiliser l'application Studio.




fournie sur le site Internet du magazine.

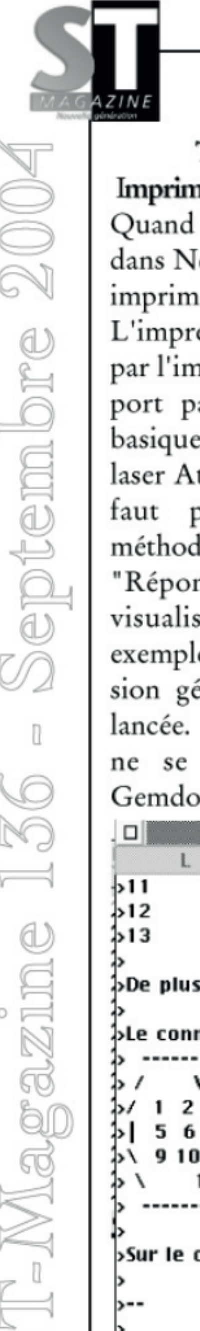
Conçue à des fins didactiques, celle-ci n'est bien sûr qu'une ébauche, mais rien n'empêche de la développer. Indépendamment des possibilités relationnelles, il a été fait largement usage du multi-média, ce qui, je l'espère, rendra l'étude un peu plus sympathique.

**Didier Briel**
**d.briel@free.fr**

## Triste nouvelle : Dennis Vermeire nous a quitté le 19 mai 2004.

Flamand de Gand, Atariste passionné, il faisait équipe avec Derryck Crocker et Peter West dans le groupe de traducteurs "DDP". Ils ont à leur actif la traduction en anglais de nombreux logiciels phares de notre plate-forme, principalement de langue allemande mais sans exclusivité. Après le gros morceau que constitue Tempus Word NG, Troll était probablement la dernière contribution de Dennis à notre petit monde. Avec ses avis tranchés, en particulier en faveur de MagiC, il ne s'est pas fait que des amis. Malgré cela, tous sont d'accord pour dire qu'il manquera à la communauté.

**Pascal Ricard**




## Trucs et astuces

### Imprimer sous Nvdi avec Newsie

Quand vous lisez un message dans Newsie, il n'y pas d'option imprimer par les pilotes Nvdi. L'impression n'est possible que par l'imprimante branchée sur le port parallèle, en mode texte basique. Si vous voulez utiliser la laser Atari (port ACSI/DMA) il faut passer par Nvdi. La méthode la plus simple est de "Répondre au message", le visualiseur externe (Qed par exemple) se lance, et l'impression gérée par Nvdi peut être lancée. Si la recherche du pilote ne se fait pas, cliquez sur Gemdos puis sur Gdos.

### Copier/coller sous Newsie

Lorsque vous lisez un message, certaines infos sont utiles et d'autres moins, le meilleur moyen de récupérer les infos les plus intéressantes est le copier/coller, en utilisant les touches CTRL+C pour copier puis CTRL+V pour coller. Ensuite faire la même chose que plus haut "Répondre à un message", puis "Editer" et "Ouvrir un nouveau fichier", pour y déposer le fruit des différentes découpes de texte. Il ne reste plus qu'à sauver le tout sous le nom de votre choix.

**Tmi**

Paramètres imprimante

Texte
(•) Entier ( ) Bloc

Options
[ ] N° de lignes [ ] Saut de page
[ ] N° de pages [ ] Vérifier imprimante
[x] Marge de gauche : 2 caractères

GEMDOS | GDOS

Périphérique : ATARI Laser
Police : Monaco Mono
Points : 10 [Fichier] [Police]

[OK] [Imprimer] [Annuler]



TRUCS

# ABONNEZ-VOUS A ST-MAGAZINE !!!

# COMMANDEZ REVIVAL, LE MAGAZINE DE JEU VIDEO 100% ALTERNATIF !!!




Le n°23 du seul fanzine imprimé 100% jeu video alternatif est là ! Lui aussi il arbore fièrement une qualité d'impression quasi-professionnelle. Toujours 48 pages à dévorer pour tout console-maniaque, qu'il soit fan des consoles Atari (2600 à la Jaguar), Sega (Master System à Dreamcast), Nintendo (NES à GameCube), Nec (PcEngine et Pc-FX), SNK (NeoGeo, MVS et NeoGeo pocket) et des portables (GP32, NGage, Lynx, etc.) ! Elles ont toutes (ou presque) une actualité et donc de nouveaux jeux dont on n'entend parler nulle part ailleurs. Revival fait la part belle aux news, aux tests d'anciens et nouveaux jeux, aux dossiers, aux historiques de machines, aux astuces, à la programmation sur ces machines, à des interviews de personnes actives dans le monde du jeu video alternatif, etc. Tout ça pour seulement 4,5 euro par numéro ou 16 euros l'abonnement de 4 n°. Sans oublier l'adhésion de 1 euro à l'association RayXambeR. Mais si vous lisez STMag c'est que c'est déjà fait, alors pas la peine d'y adhérer deux fois sauf si vous avez envie de devenir membre bienfaiteur !

http://www.revival.free.fr

**Abonnement à Revival :** 1 n° = 4,5 euro - Abonnement 4 n° = 16 euro
Anciens numéros : nous contacter par mail. Réduction importante envisageable.

ST MAGAZINE Nouvelle génération

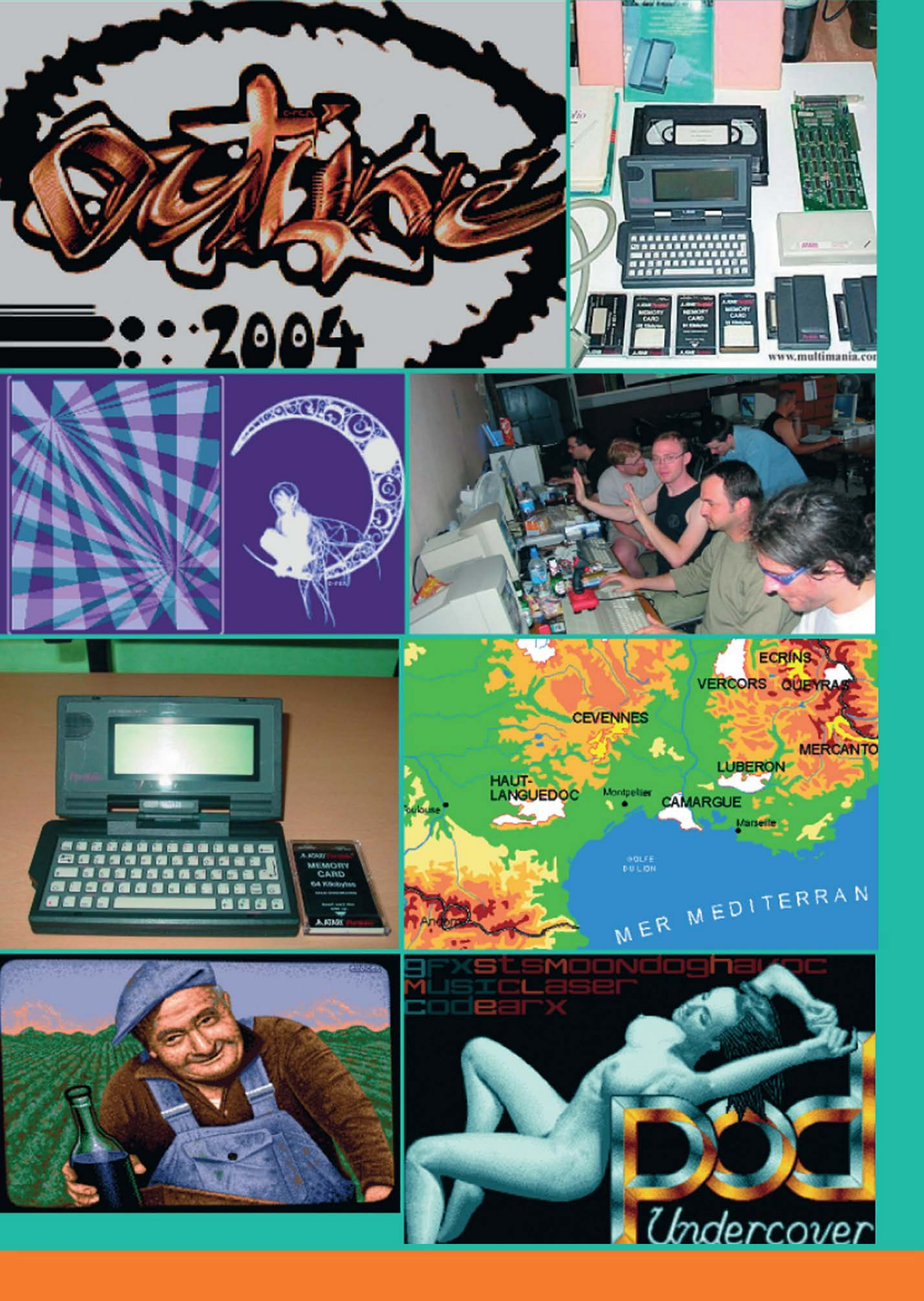
Tous nos tarifs comprennent les frais de port pour la France métropolitaine uniquement. Autres destinations : nous contacter. Les règlements sont à établir à l'ordre de "Association RayXambeR"

- Adhésion à l'association RayXambeR (obligatoire même pour un numéro) = 1€.
Remarque : tous les tarifs ci-dessous sont hors adhésion à l'association, sauf si précisé.
- 1 n° de STMagazine = 4€ - Abonnement de 4 n° = 15€ - Version anglaise du n°132 et n°133 : en vente uniquement chez 16/32 System en angleterre, aller sur le site :

http://www.1632-sales.zenwebhosting.com/acatalog/

**Anciens numéros /Abonnement AtTos, Revival :**

- AtTOS - pack 7 numéros : 25€ - STMag n°129-130-131-132 : 15€
- Pack AtTOS 7 n° + STMag 129 à 132 = 38€. - Pack AtTOS 7 n° + ST Mag 129 à 134 = 45€.
- Pack AtTOS 7 n° + ST Mag 129 à 134 + abonnement 4 n° (135 au 138 inclus) + adhésion association = 60€ - 1 n° de ReVival = 4,5€ - Abonnement 4 n° = 16€. Anciens numéros : nous contacter par mail. Réduction importante envisageable. - Double abonnement 4 n° STMagazine + 4 n° ReVival = 30€



2004
www.multimania.cor
MEMORY CARD 64 Kilobytes
ECRINS
VERCORS
QUEYRAS
CEVENNES
MERCANTO
LUBERON
HAUT-LANGUEDOC
Montpellier
CAMARGUE
Marseille
GOLFE DU LION
MER MEDITERRAN
gfx sts moondog havoc
music laser
code arx
Undercover